**TEMPLU**

Indrumator: Echipa:

Negrea Carmen Cotiga Codruta  
 Cicu Anca

Clasa a XI-a B

ALICE

Alice este un mediu inovator de programare 3D, ce permite crearea unei animații sub forma unui joc interactiv sau a unui videoclip.

Software-ul a fost dezvoltat pentru prima dată la Universitatea din Virginia, iar din 1997 a fost preluat de către un grup de cercetare de la Universitatea Carmegie Mellon, condus de regretatul Randy Paush.

Alice 2.3 este introducere perfectă în programarea novicilor din școala generală,liceu sau facultate.Acesta poate fi folosit și la alte discipline, folosind animațiile în diferite proiecte.

Alice 3.1 este o versiune mai avansată care face tranziția într-un nivel mai înalt al limbajului de programare Java. Aceasta este mai adecvată liceenilor și studenților care vor să urmeze cursuri avansate de programare Java.

Specificarea cerinţelor software

**SOFTWARE**

* Este nevoie de un spatiu liber de 1.10 GB
* Pentru rularea aplicatiei Alice 3 este nevoie de Java JDK.

## Windows

Windows (XP, Vista 32-bit, Vista 64-bit, Windows 7 32-bit, Windows 7 64-bit, Windows 8 32-bit, Windows 8 64-bit )

Scenariu

Totul începe când Thor și calul lui au venit pe meleagurile Marelui Zeu să caute comoara poporului lor. Casa Zeului era int-un templu, un loc unde se petreceau lucruri magice. Locul era înconjurat de multă verdeța, tocmai ca să nu îl poata găsii oricine. Cel mai destept dintre pământeni a fost Thor, care a fost ghidat de trup si suflet.



Când Thor a încercat să îi spună motivul venirii lui în temple, Zeul s-a enervat, iar calul l-a lăsat pe Thor singur in fața marelui zeu. Zeul a invocat puterea marelui ghețar, iar sfârșitul lui Thor a fost cutremurător, acesta fiind strivit de un ghețar.



**1.Background**



**2.Obiecte mobile**

1.Thor 2.Cal

3.Falcon 4.Iceberg

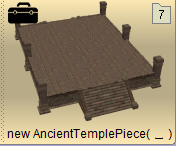


**3.Obiecte statice**

1.Ţestoasă 2.Water tank

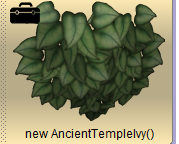
3.Arch 4.Templu

5.Pillar 6.Trunchi

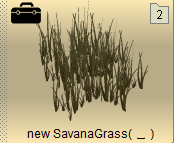
7.Wall 8.Ivy

8.Salcie 9.Copac

10.Ierburi 11.Stânca

12.Baltă 13.Strâmb

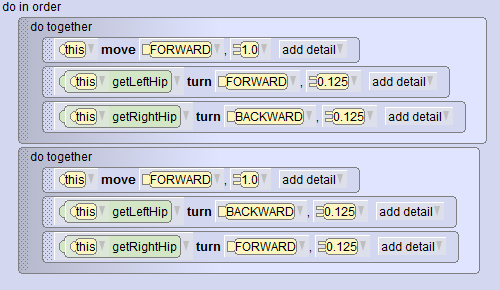
 

14.Rakshasa

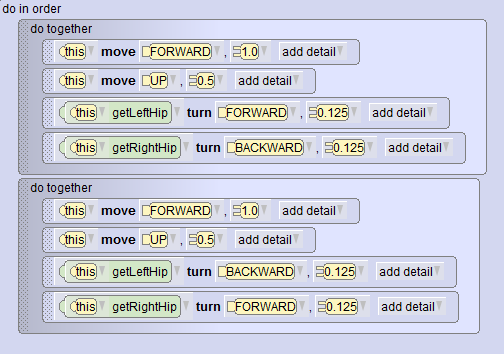


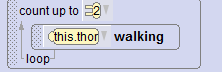
**4.Coduri sursa**

-pentru deplasarea unui biped(ex.:Thor)



-pentru a urca scarile(Thor)



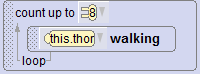


-pentru deplasarea unor zburătoare(ex.:Falcon)

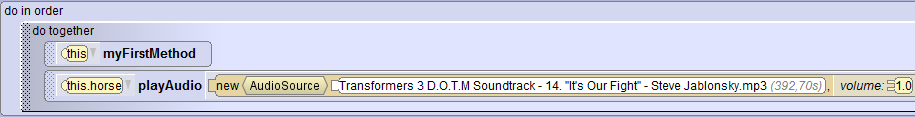


(Funcţia de zburat se va repeta de 18 ori)

(Calul se va ţine după Thor)

(Funcţia de mers se va repeta de 8 ori)

**-Muzică pe tot parcursul animaţiei**

****

Bibliografie:

<http://www.alice.org/index.php>

<http://www.curriki.org/xwiki/bin/view/Coll_TheOracleAcademy/GettingStartedWithJavaUsingAlice?bc=>

CUPRINS

Despre mediul de programare……………………………………..……2

Specificarea cerinţelor software…………………………………...3

Scenariu……………………………………………………………………………4

Background/obiecte statice/obiecte mobile……………………6

Cod sursa……………………………………………………………..…………9

Bibliografie ……………………………………………………….…………..11